



SUSILUODON ARVOTUS

PELAAJAN OPAS

PELAAJAN OPAS

Sisältäen kuvauksen asetelmasta ja pelissä esiintyvistä hahmoista sekä ohjeet valmishahmojen räätälöimiseksi tai uusien hahmojen luomiseksi.

Tämän oppaan lisäksi jokainen pelaaja saa hahmonluonnin jälkeen, muta ennen pelin aloittamista luettavakseen yhden salaisuuslapun pelijohtajalta. Salaisuuslapun tiedot muuttavat pelaajan hahmon taustoja antaen tälle saaren tapahtumia valottavia tietoja ja yhden pelissä mahdollisesti esiintyvän ~~yliluonnollisen~~ kyvyn.

MITÄ MISSÄ MILLOIN?

Susiluodon arvoitus tapahtuu pienellä saarella Porvoon ja Loviisan välisellä kaistaleella Itämeren. On viime kesän hienoimman ja leppoisimman päivän ilta, ja kaikki on juuri niin hyvin kuin olla voi. Aallot keinuttavat vanhaa ruotsalaisvalmisteista meriperastusalusta auringon paistaessa kauniisti.

Susiluodon arvoituksen pelimateriaali on jaettu kolmeen osaan. Tämä opas on tarkoitettu sekä pelinjohtajan, että kaikkien pelaajien luettavaksi. Oppaassa esiteltyn materiaaliin liittyvät kysymykset ja ajatukset kannattaa käydä avoimesti koko peliporukan kanssa läpi ennen itse pelin aloittamista.

Joukko tutkimusala Vaakan matkustajia on juuri matkustanut Susiluodolle varoittaakseen saarelle aikaisemmin saaren rantautuneita meripartiolaisia alkavista tykistöammunnoista seudulla. Asiat eivät kuitenkaan suju alkuunkaan suunnitelman mukaisesti saaren vaarallisen salaisuuden astuessa mukaan kuvioihin.

Tässä vaiheessa on syytä ymmärtää, ettei saarelta poistuminen enää käy päinsä, kohtaamatta siellä odottavia painajaismaisia tapahtumia.

Peli alkaa lyhyellä kohtauksella tai taikautumalla rantautumista edeltävistä tapahtumista, jotta pelaajat saivat paremman otteen hahmoistaan ja pelin asetelmasta. Takauman päätteeksi kaikki pelaajien hahmot astuvat saaren rantaan ja peli alkaa toden teolla.

#0 YLEISTÄ

VAAKUN MATKASSA

Tutkimusalus Vaaku on noin 20 -metrinen tutkimuskäyttöön muokattu entinen meripelastusalus, joka rakennettiin Ruotsin rajavartiolaitoksen tarpeisiin 70 -luvulla. Sen kyytiin mahtuu kerrallaan noin 15 henkilöä mukavasti tai 20 hieman karkeampaan merielämään tottunutta kaveria, riippumattomajoitusta käyttäen. Periaatteessa alus on kolmikerroksinen, jos sen konehuone ja kansikerroksen päällä sijaitseva ohjaamo lasketaan oikeiksi kerroksiksi. Todellisuudessa suurin osa laivan matkustajista ei kuitenkaan poistu kansikerrokselta Vaakun matkojen aikana.

Viimeiset kaksi vuotta laiva on palvellut Itämeren tilaa kartoittavaa hanketta, jonka johtajan käsinvalitsema miehistö pyörittää laivaa pelissä. Suurin osa miehistöstä on puhtaasti tieteellisten meriittien perusteella valittuja, mutta totta kai tämän kokoiseen laivaan tarvitaan myös ihan oikeita merenkävijöitä. Vakituisen miehistön lisäksi matkassa on usein syystä tai toisesta muutama ulkopuolinen hankkeeseen suoranaisesti liittymätön matkustaja.

Vaakun tavanomainen näytteenkeräysmatka lähtee liikkeelle Porvoon satamasta, ja kestää suurin piirtein viikon. Melko usein hanketta johtava Sanna, tai "Santtu", Luode johdattaa aluksen arveluttaviin tai vaarallisiin paikkoihin vedoten näennäisen mielivaltaiseen pyrkimykseensä "kokonaisnäkemys saamiseksi".

Laiva on rakennettu kestävämmän vaikeissakin pelastusoperaatioissa, ja sitä kautta se soveltuu Santun hankkeeseen oivasti. Suurempi ongelma reissuilla ovat viranomaiset, jotka eivät haluaisi päästää Vaakua puoleenkaan niistä paikoista, joihin Santtu sitä yrittää viedä. Hankkeen tutkijat ja koko laivan vakinainen miehistö tuntevat tilanteen - ja antavat tavallisesti Santun pitää linjansa ja suunnitelmansa ilman sen suurempia vastaväitteitä.

Pelihetkellä laiva on aivan puolustusvoimien rannikkotyöstön ammuntojen suoja-alueen lähistöllä päivää ennen ammuntojen oletettua aloittamista. Jos puolustusvoimat eivät muuttaisi aikatauluaan, ei tilanne suoranaisesti huolettaisi ketään hahmoista.

Kauhuroolipeli surrealististen tapahtumien värittämästä saaresta Itämerellä.

Viime kesän miellyttävimmän päivän iltana Tutkimusala Vaakun miehistö oli juuri siirtymässä päivän askareista puolimatkan illanviettoon – kun muutama meripartiolainen rantautui läheiseen saareen...

Susiluodon arvoitus on Ironspinen lanseeraamaan Ready to Play konseptin mukainen miniroolipeli yhdelle pelinjohtajalle ja kahdesta neljälle pelaajalle. Alkutoiminen peli kestää kolmesta viiteen tuntia.

...Tapansa mukaan retken johtaja, oli halunnut viedä Vaakun syvälle tykistön ampuma-alueen sisälle puolustusvoimien varoituksista huolimatta. Ammuntavaroituksen saatuaan miehistöllä ei ollut vaihtoehtoa. Saareen rantautuneita lapsia olisi varoitettava...

Miniroolipeli sisältää kaksi kopiota pelaajille tarkoitetusta pelaajan oppaasta, neljä salaisuuslappua pelinjohtajan jaettavaksi ja sääntöjen sekä seikkailun kuvauksen pelinjohtajalle. Peli sisältää nopean ja helpon mekaniikan – jota on tarkoitus käyttää myös Myrrysmiesten suunnittelemassa 1060-luvun suomi-elokuvien maailman okkultistisia etsiviä käsittelevässä Kynn piirissä.

...Vaikka kukaan miehistön jäsenistä ei tiennyt saarella uinuvan vaaran todellista luonnetta, oli kuitenkin selvää että moni heistä tiesi enemmän kuin paljastivat...